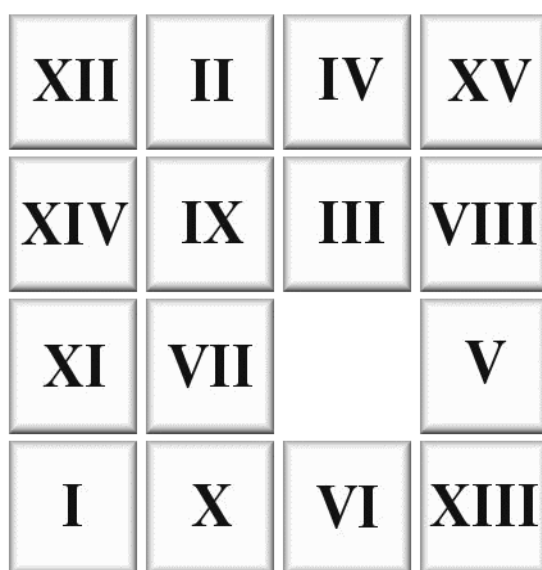


Ejercicio Puzzle deslizante

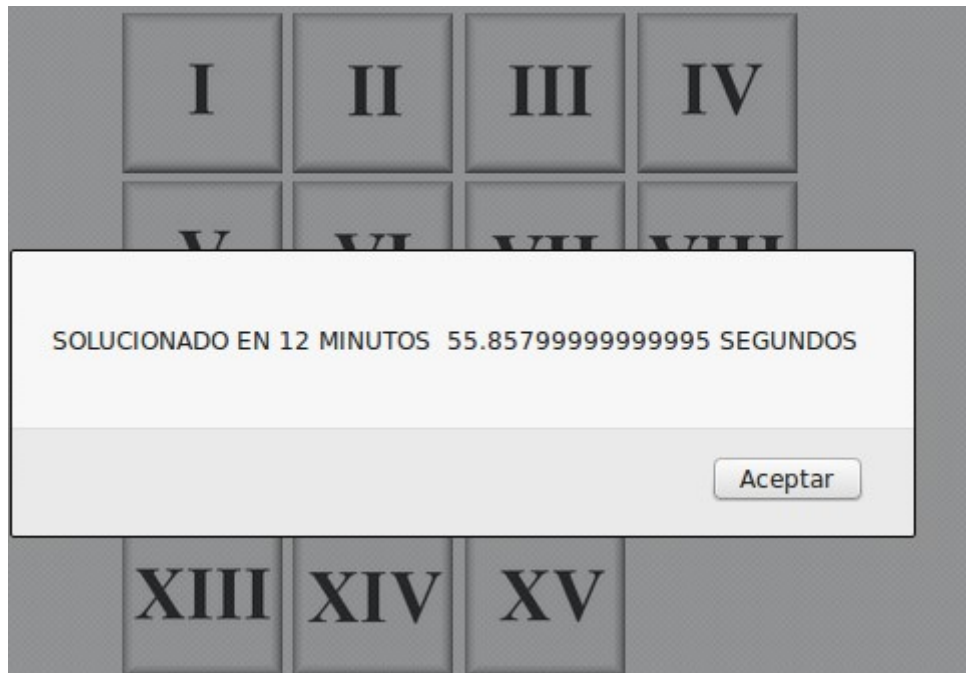
Se pide crear un juego de un puzzle donde podamos mover las fichas aprovechando el hueco que queda libre pulsando en una ficha que haya alrededor del hueco, la cual se desplazará al hueco. Para ello el hueco y la ficha en cuestión deberán compartir un lado, de modo que la última ficha de una fila y la primera de la siguiente no podrían intercambiarse. Veamos un ejemplo



Por tanto el puzzle quedaría:



Cuando el puzzle este solucionado se tendrá que indicar el tiempo transcurrido.



Para utilizar la gestión de eventos que todavía no hemos visto se pueden consultar la gestión de eventos en el [tema 6](#) de “Introducción a Ajax” Eventos.

Podemos utilizar la gestión de eventos dentro de las etiquetas html utilizando un código similar al siguiente:

Parte del documento html:

```
<etiqueta onClick="funcionQueRespondeAlEvento()"></etiqueta>
```

En la parte del script definiríamos el contenido de nuestra función que se ejecutaria cada vez que presionaramos en la etiqueta con el ratón:

```
function funcionQueRespondeAlEvento() {  
.....  
}
```

Este Ejercicio es voluntario y como tal se podrá entregar y se tendrá en cuenta para la nota del primer parcial subiendo esta misma nota en hasta 0,5 puntos.

Se deberán comentar las principales líneas de código explicando brevemente estas.

Se valorará la utilización del enfoque orientado a objetos.